

江戸時代の化物絵に見えるゲーム

高橋 浩徳*

*大阪商業大学アミューズメント産業研究所

* rp9h-tkhs@asahi-net.or.jp

概要：化物・妖怪といった異形の存在は多くの民族に見られ、日本でも神話の時代のヤマタノオロチ、平安時代の酒吞童子や鶴、鎌倉時代の土蜘蛛、その他、鬼や河童など枚挙にいとまがない。昨今でも漫画・アニメを中心に数多くの妖怪ものが作られ続けている。

江戸時代には印刷技術が高度化し、浮世絵や洒落本など数多くの作品が作られたが、化物・妖怪の画像資料が見られる。一方、ゲームはそれほど庶民の日常で数多く行われたとは限らないが、あまり表面化しなかっただけで幅広く存在していたと考えられる。

本報告では数多くの化物・妖怪絵の中からゲームが登場するものを浮世絵、絵巻物、絵双六、尽くし絵、書籍の媒体別に紹介する。浮世絵は江戸時代の一大娯楽芸術で、役者などの人物、風景などを中心に数多く作られた。絵巻物は紙を横長につないだもので、通常は丸めた状態で保管し、端から広げてみる。物語や説話などを時間の経過を表しながら描くことが多い。絵双六はサイコロを振って駒をスタートからゴールまで進める盤上遊戯である。室町時代に中国大陸から伝来した浄土双六が元と考えられ、当初は仏教の教えを広めるための浄土双六など教育的なものであったが江戸時代に入って印刷技術が高まったことで、多様な題材のゲームが作られた。尽くし絵は多くのマス目を持つ一枚物の玩具で、人物・鳥獣・道具などひとつのジャンルのものを多数描いており、教育的な意味合いもあったと考えられる。書籍も文章を中心とした読本、絵を中心とした草草紙など数多く出版された。

今回の報告では妖怪・化物を題材としたものの中からゲームが登場するものを紹介する。

キーワード：化物・妖怪絵

1. はじめに

多くの民族に妖怪や化物といった異形の存在が伝えられている。日本でも古い時代から数多くの妖怪・化物が説話や絵画などに現れている。江戸時代には浮世絵技法の発達や庶民向けの娯楽書籍が刊行されたが、妖怪や化物を題材としたものも少なくない。その中からゲームが描かれているものを紹介する。

2. 浮世絵



図1 国芳『源頼光公館土蜘蛛作妖怪図』



図2 国芳「坂田公時、碓氷貞光、源氏綱と化物」



図3 葛飾北洋『骸骨囲碁遊』



図4 国芳「首引きをする奪衣婆と翁稻荷」

3. 絵巻物



図5 『筑前化物絵巻』



図6 禁狐(左図拡大)

4. もの尽くし絵



図7 『しん板ばけもの尽くし』



図8 さいのめ(左図拡大)

5. 絵双六



図9『大新板化物飛廻双六』

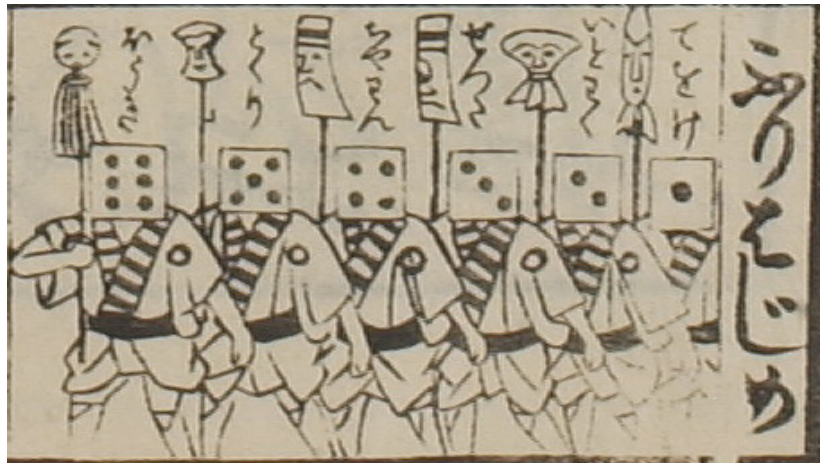


図10『大新板化物飛廻双六』の最初のマス目

6. 洒落本



図11 かるた(『鬼の趣向草』)



図12 首引き(『妖怪仕内評判記』)



図13 かるた(『夜野中狐物』)



図14 双六盤(『化物一代記』)



図 15 かるた^{ばけものつじんのねごと}(『化物通人寝言』)



図 16 かるた^{ばけものひるねのいびき}(『化物昼寝軒』)

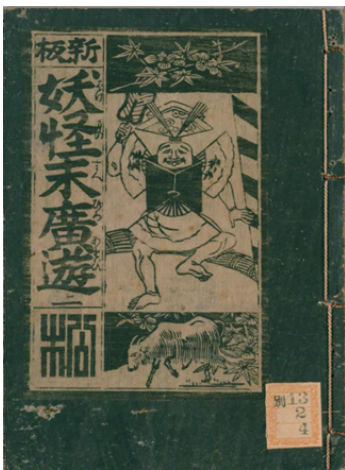


図 17 『妖怪末広遊』^{ようかいすえひろあそび}

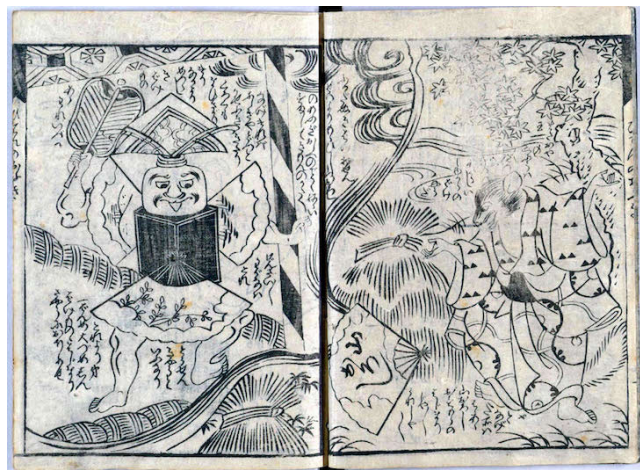


図 18 投扇興(左図内収録)



図 19 左: 腕相撲、右: 首引き^{あさひなからこあそび}(『朝比奈唐子遊』)



図 20 かるた(左図同書内)



図 21 ひっぺがし(紋合わせ)



図 22 ひっぺがし・紋合わせ

7. 考察

描かれているのは賭博系のゲームが多い。化物に無法者のイメージがあったからではないか。